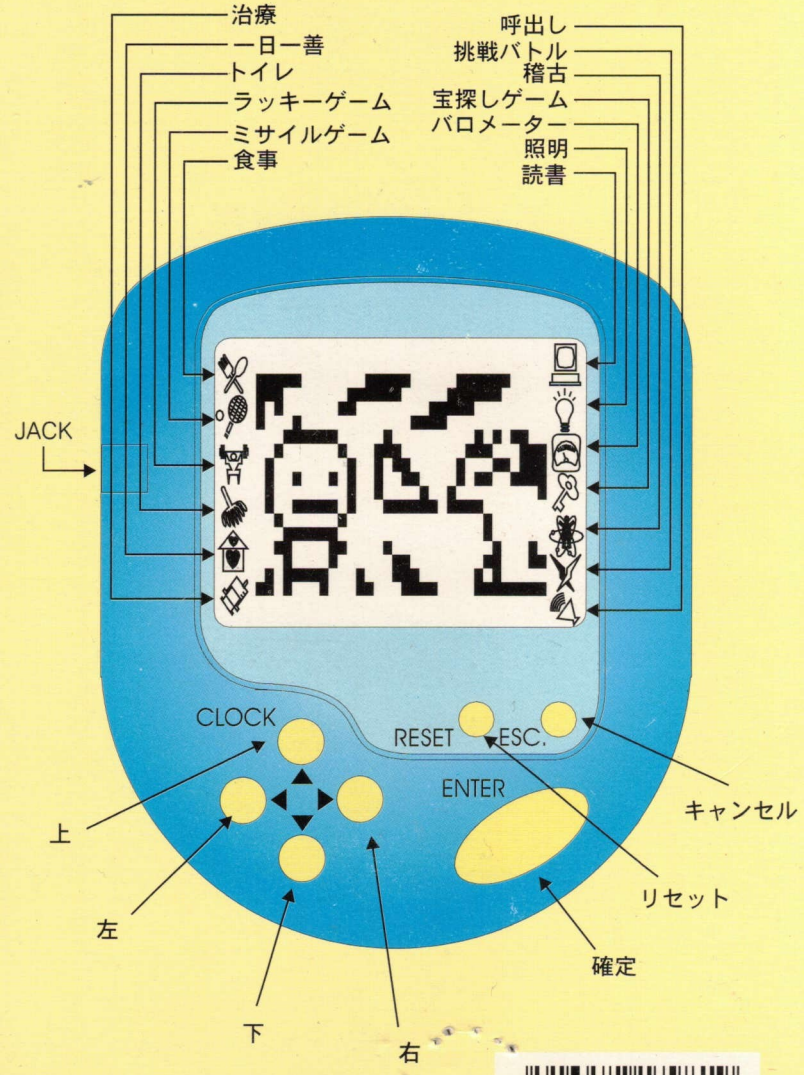
THUNDER
FIGHTER

GA981A

◇◇サンダーファイター◇◇

MADE IN CHINA

このゲームは、あなたがペットを育て能力を向上させ、稽古を積んで相手と闘う
育成バトルシュミレーションゲームです。強くなるには年齢・体重は勿論のこと空腹状態・
体力健康・知力・教養・情緒・運気・攻撃力・防衛力などあらゆる能力が不可欠です。
更に、相手の攻撃を打ち負かす強力な武器「大力丸」も必要です。
最強のサンダーボーイ又はモンスターを育て闘って下さい。



株式会社トキ商会
〒120-0005東京都足立区綾瀬５丁目１８番１４号

4 516982 179819

ゲーム開始の順序

1．最初に絶縁シートを抜き始まります
※電池交換をした時や、動作がおかしくなった時、また新しくやり直したい時にはリセットキーを押してください。

2．時間を合わせます
1. CLOCKキーで時計画面にして、ENTERキーを押しますと秒がマークされます。
2. 下のキーを押すごとに秒⇒分⇒時間⇒AM/PM⇒秒の順で表示がマークされますので、それぞれのときに左キー（逆調整）と右キー（正調整）で合わせてください。

3．サンダーボーイとモンスターの選択
1. 時刻合わせ終了後、ENTERキーを押します。
2. 左・右のキーでサンダーボーイかモンスターのどちらか好きな方を選び、表示しているときにENTERキーを押します。この時、時計表示になりますのでCLOCKキーを押して通常表示にします。
3. 約５秒後に稲妻が鳴り響き誕生します。

TEAMFORCE CO., LTD.

4．誕生しますと、呼び出しマークがつきますので、まず食事をさせてください。その後は、あなた次第です。最強のペットを育て闘ってください。

★ ペットの呼び出し
ペットが呼びかけてきましたら、何が必要なのかバロメーターで確認して最適なものを選んで与えてください。（目安として下記の通り）

＊食事　…おなかの状態が５以下の時
トイレ…おなかの状態が８以上の時、３～５時間毎にうんち一回
遊び　…情緒値が３以下の時
病気　…健康状態が４以下の時
就寝　…毎日PM9:00
起床　…毎日AM9:00
（プレー中に随時時間を調整することができますが、もし途中で時間をAM9:00やPM9:00に調整したら、就寝あるいは起床のコールをしなくなり、年令も増えません）
一日一善　…不定期
攻撃力、防衛力　…低すぎて、どちらかが２以下の時

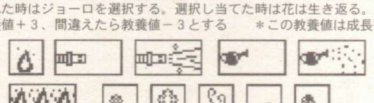
★ ペットの育て方：
お世話マークを左右キーで選び、どれにするか決まったらENTERキーで決定。キャンセルする場合はESCキーを押します。
食事：左右キーで肉又はキャンディーを選びENTERキーを押し続けて食べさせる。
＊ENTERキーを単発的に押すとより早く食事ができる。
チキン…満腹になると食べない。能力効果：体重＋１～２とする
キャンディ…無制限に食べる。能力効果：体重＋１、情緒＋１とする

ミサイルゲーム：ENTERキーでスタート。左右キーを使って落ちてくるミサイルを交わしてください。３回当たると自動的にゲーム終了。
＊途中でENTERキーを押すと一時中断
能力効果：体重－１、知力＋１、情緒＋１とする

ラッキーゲーム：ENTERキーを押すと３つの卵が表示され、ESC、RESET以外のキーを押すと３つの卵が回転する。停止後、左右キーでマークを移動させ「大力丸」がどの卵に入っているかをENTERキーを押して当てる。「大力丸」は闘うときに相手の攻撃を打ち負かす強力な武器となる。
能力効果：見事当てたら、運気＋２とする。

トイレ：うんちをした時は速やかに清掃。
能力効果：うんちをする毎に攻撃力と防衛力は各－１する
清掃せずに汚い環境のままだと病気の発生を加速させ、１５分毎に健康値－１とする。
＊睡眠時は関係なしとする。また、うんちをしない時も関係なしとする

一日一善：不定期に発生する。
状況は２種類
1. 火災／火災が発生したら消火ホースを選択する。選択し当てた時は火災を消すことが出来る。間違えたら火の勢いを助長させる。
2. 花が枯れる／花が枯れた時はジョーロを選択する。選択し当てた時は花は生き返る。間違えたら花は水に流される。
能力効果：合えば教養値＋３、間違えたら教養値－３とする　＊この教養値は成長後の容貌を決定する要素となる。



治療：病気になったり、あるいは闘いで負傷した時は治療する。
能力効果：治療毎に健康値＋２とする

読書：読書は知力を増加させるためである。ペットの情緒が８以下の時は読書を拒絶するので、まず情緒を養成した後に読書をさせる。
ペットが読書する時は１０秒ぐらいで居眠りをする。この時、１０秒以内にENTERキーを押すと配列問題が表示される。数字を小さい順に並べるゲーム。
ENTERキーで移動したい数字を選定／決定。上下左右キーで数字を移動させる。
能力効果：居眠りのままだと情緒－１、知力－１とする。
配列問題を放棄又は停止状態が長すぎたら、情緒－２とする。
成功したら情緒＋３、知力＋３とする。

	2	3	4
5	6		

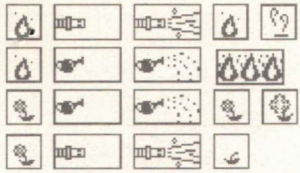
照明：ペットが寝る時あるいは起きる時は、１５分以内に電気を付けたり消したりしてください。
能力効果：ペット自身が電気を付けたり消したりしたら、情緒＋１とする。

バロメーター：随時ペットの最新状態を知らせる。順序・図形は下記の通り。

年令　体重　おなか　健康　情緒　教養　知力　攻撃力　防衛力　運気

宝探しゲーム：「大力丸」を探し当てるゲームです。「大力丸」は闘うときに相手の攻撃を打ち負かす強力な武器となる。左右のキーで４本のラインを選び、ENTERキーを押して始める。途中、左右キーを使いラインを変更しながら「大力丸」を獲得してください。

能力効果：成功したら情緒＋１とする。
失敗したら情緒－１とする。
成功か否かに問わず知力－３、
体重－１とする。
＊知力３以下の時は出来ない。



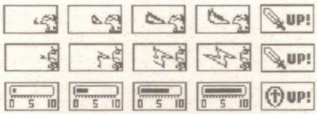
稽古：稽古は攻撃力・防衛力及び健康を強化する。左右キーで攻撃力あるいは防衛力を強化するか選択し、ENTERキーを押して始まる。稽古時間は制限を受けるので、必ず制限時間に稽古の標準を達成しなければいけない。

攻撃力／ENTERキーを押したら、すぐ稽古が始まるので左・下のキーを交互に速やかに押すと火炎・稲妻が表示されてくる（ペットにより異なる）２／３以上に達したら成功とする。

能力効果：成功すれば攻撃力が少し増加し、失敗すれば加減しない。
成功しても失敗しても体重－５ちする。

防衛力／ENTERキーを押したら、すぐ稽古が始まるので、ENTERキーを連続して押すとエネルギー度が半分以上に達したら成功とする。

能力効果：成功すれば防衛力が少し増加し、
失敗すれば加減しない。
成功しても失敗しても体重－１とする。
＊体重が５kg以下の時は稽古は出来ない。



挑戦バトル：戦闘は自動・手動と対コンピューター戦の３種類に分かれる。まず自動・手動を左右キーで選択してENTERキーを押して開始する。

自動／２台のマシーンをコードで接続する。自動的に闘い勝負を決める。

手動／２台のマシーンをコードで接続する。上下キーを使い跳んだりしゃがんだりし、ENTERキーで火炎・稲妻（ペットにより異なる）を発射し、勝負する。

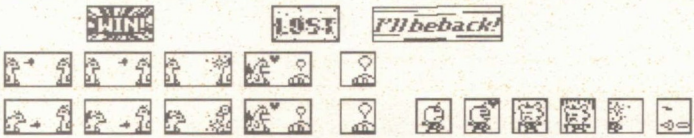
対コンピューター戦／手動で自分のマシーンのコンピューターと闘う。

能力効果：勝敗を問わず体重－２とする
勝てば攻撃力＋３、防衛力＋３、運気＋２、情緒＋２とする。
負ければ攻撃力－３、運気－３、健康－４、情緒－２とする。

＊相手の攻撃を受ける毎に防衛力は低下し、一方の防衛力が０になった時に勝負は決まる。戦闘が終了した時、もし防衛力と攻撃力が０であり、あるいは体重が０であり、あるいは健康が０である時は死亡する。もし防衛力と攻撃力のどちらか一つが０となったが、体重は０にならず、かつ健康も０にならない時は負傷となり、治療を必要とする。

＊３才以下で闘うことは出来ない。

シークレット機能：左キーとENTERキーを同時に押すと、３才以下でも可能。



★ 参考資料

1. 時計表示
お世話マークが何も表示していない時、CLOCKキーを押すごとに時計画面と通常画面（ペット画面）に換わります。
2. ハイスピード機能
お世話マーク表示がない時で通常画面の時に、左キーとENTERキーを同時に３秒間押し続けると１２０倍のハイスピードになる。通常に戻すのも同様の方法。
＊CLOCKキーと通常画面を交互に表示してみると違いが分かる。
3. 育成の敏速方法
プレー中に随時時間を調整することができるが、PM9:00台の時にAMに調整すると一才年を取る。AMをPMに、PMをAMに、この繰り返しをすればより速く成長する。
4. 最長年令３０才

◆使用電池　LR44
◆電池寿命　約６０日
◆注意　１．電池の交換は必ず保護者が行ってください。
小さなお子様が飲み込むと大変危険です。
２．ガラス面に強い力が加わると破損して、ケガの原因となります。
◆本品についてご不明な点がございましたら下記までお問い合わせ下さい。
問い合わせ時間：月～金曜日の平日　午前１０時～午後５時

株式会社トキ商会
〒１２０東京都足立区綾瀬５丁目１８番１４号
電話(03)3606-6606(代)　FAX(03)3606-6605